iDoc
Images documentaires
n° 82/83 – juillet 2015

Filmer la peinture

National Gallery, Wiseman au-delà du cadre par **Charlotte Garson**. Sur le motif, Danièle Huillet, Jean-Marie Straub, Peter Nestler par **Benoît Turquety**. Les plumes du paon, Alain Cavalier filme Georges de La Tour et Pierre Bonnard par **Charlotte Garson**. Le monde en peinture ou l'hypothèse du tableau « cadre-cache », à propos de *Tableau avec chutes* de Claudio Pazienza, par **Arnaud Hée**. De l'œuvre au document, entretien avec **Marianne Alphant** et **Pascale Bouhénic** à propos de la collection *Un œil, une histoire*. Danse avec les ombres, *La Grotte des rêves perdus* de Werner Herzog, par **Annick Peigné Giuly**. **Films**. **Parti pris** Déjouer les formes de domination, à propos de *Serious Games* de Harun Farocki par **Julien Marsa**. **A lire**

iDoc

Images documentaires

n° 82/83 – juillet 2015

Avec le soutien du
Centre national du livre

Images documentaires
Revue trimestrielle publiée par l'association
Images documentaires
Photo de couverture : *National Gallery*
de Frederick Wiseman

Editorial

Sous ce titre « filmer la peinture », il est question des différentes manières inventées par le cinéma documentaire pour filmer les tableaux et non de l'acte de création lui-même. Comment les réalisateurs arrivent-ils, non pas seulement à « montrer » les tableaux », mais à « faire voir » la peinture ? Comment abordent-ils cette « opération esthétiquement contre nature », selon la formule d'André Bazin ?

Avec *National Gallery* (2014), Frederick Wiseman réussit une magistrale démonstration des pouvoirs du cinéma. L'analyse de son film met à jour des questions auxquelles se sont affrontés d'autres réalisateurs avant lui, et nous avons eu envie de revenir sur quelques films plus anciens : le célèbre *Cézanne* de Jean-Marie Straub et Danièle Huillet, les films d'Alain Cavalier sur Georges de La Tour et Bonnard, *Tableau avec chutes* de Claudio Pazienza, *La Grotte des rêves perdus* de Werner Herzog. Marianne Alphant et Pascale Bouhénic, quant à elles, dans un entretien à propos de leur collection sur les historiens de l'art, abordent très pratiquement la question de la reproduction.

Dix-huit documentaires récents sont analysés dans la rubrique **Films**, dont plusieurs ont été découverts lors du dernier festival Cinéma du réel.

Dans la rubrique **Parti pris**, nous rendons hommage au cinéaste allemand récemment disparu, Harun Farocki, à travers une analyse de son installation *Serious Games* (2009-2010).

Enfin deux ouvrages d'auteurs de la revue sont présentés dans la rubrique **A lire** : de Jean-Louis Comolli et Vincent Sorrel : *Cinéma, mode d'emploi. De l'argentique au numérique* (2015) et d'Antony Fiant : *Pour un cinéma contemporain soustractif* (2014).

Catherine Blangonnet-Auer

Sommaire

Filmer la peinture

Introduction,
par Catherine Blangonnet-Auer **page 9**

National Gallery, Wiseman au-delà du cadre,
par Charlotte Garson **page 13**

Sur le motif,
Danièle Huillet, Jean-Marie Straub, Peter Nestler,
par Benoît Turquety **page 19**

Les plumes du paon,
Alain Cavalier filme Georges de La Tour
et Pierre Bonnard,
par Charlotte Garson **page 31**

Le monde en peinture ou l'hypothèse du tableau
« cadre-cache », à propos de *Tableau avec chutes*
de Claudio Pazienza,
par Arnaud Hée **page 39**

De l'œuvre au document,
entretien avec Marianne Alphant et Pascale Bouhénic,
à propos de la collection *Un œil, une histoire* **page 45**

Danse avec les ombres,
La Grotte des rêves perdus de Werner Herzog,
par Annick Peigné Giuly **page 57**

Films **page 61**

Parti pris

Déjouer les formes de domination,
à propos de *Serious Games* de Harun Farocki,
par Julien Marsa **page 123**

A lire **page 133**

Filmer
la peinture

Introduction

par Catherine Blangonnet-Auer

Dans ce numéro consacré à la peinture, nous n'abordons pas le vaste continent des films sur l'art qui, à la suite de *Ceux de chez nous* de Sacha Guitry (1915) ou du *Mystère Picasso* de Clouzot (1956) – pour ne citer que deux classiques du genre –, nous montrent le « geste du peintre », le peintre au travail dans son atelier. En filmant la naissance d'une œuvre, le cinéaste espère-t-il saisir le « mystère » de la création ? Ce qui est certain, comme l'écrit ici Benoît Turquety, c'est que « le cœur de l'affaire est dans ce que l'on ne peut pas voir : ce qui se joue entre l'œil et la main. »

L'autre manière pour le cinéma documentaire d'aborder la peinture est d'affronter directement les tableaux. Mais « de quel droit ? » s'interroge André Bazin dans son article fondateur « Peinture et cinéma ». De quel droit détruire l'unité d'une œuvre synthétique par essence pour opérer une synthèse nouvelle qui n'est pas celle voulue par le peintre, forcer à la percevoir selon un système qui la dénature profondément ? Mais après avoir reconnu que le cinéma ne vient pas « servir » ou « trahir » la peinture mais lui ajouter une manière d'être, il conclut : « c'est peut-être, dans la mesure même où le film est pleinement une œuvre et, donc, où il paraît le plus trahir la peinture, qu'il sert en définitive le mieux celle-ci ».

National Gallery (2014), œuvre magistrale où Wiseman convoque toutes les ressources de son art, achève de nous convaincre des pouvoirs du cinéma documentaire. Charlotte Garson l'analyse ici non sous l'angle du fonc-

tionnement de l'institution londonienne mais pour « la plongée saisissante que ce documentaire propose *dans* les œuvres ». En filmant la parole produite autour des tableaux, « Wiseman, écrit-elle, trouble nos certitudes sur l'évidence documentaire : pourquoi aurions-nous besoin de mots alors que la caméra filme de près les œuvres ? » Le parcours que nous fait vivre Wiseman dans ce film va des aspects les plus matériels de la peinture aux plus abstraits dans la réception des œuvres. « Il met sur un pied d'égalité l'artiste et celui qui regarde l'œuvre. » Il nous démontre enfin que le cinéma, loin de « désacraliser » la peinture, peut être aussi le seul lieu possible de la réunion de tous les arts.

Cette interrogation sur les pouvoirs du cinéma face à la peinture est au cœur du film dont le parti pris est sans doute le plus radical : celui de Jean-Marie Straub et Danièle Huillet, *Cézanne. Conversation avec Joachim Gasquet* (1989). En le rapprochant ici du film de Peter Nestler, *Flucht* (2000), Benoît Turquety développe, autour des thèmes du portrait et du paysage, une pensée sur les deux questions fondamentales qui réunissent cinéma et peinture : celle des temporalités et celle du regard. Et il souligne aussi que « ce que partagent Danièle Huillet, Jean-Marie Straub et Peter Nestler, c'est peut-être avant tout [...] un principe de modestie. »

C'est la même modestie (« la modestie de Cézanne devant les pommes » ?) qui caractérise l'attitude d'Alain Cavalier lorsqu'il refuse de « se parer des plumes du paon » en filmant les tableaux de Georges de La Tour ou de Bonnard. Charlotte Garson montre que, chez lui, « tout l'artifice du cinéma, et même du cinéma de studio, est convoqué comme pour conjurer la naïveté de reproduire en vidéo ce qui fut un jour créé sur une toile. » Manière peut-être de se défendre, avec ses moyens de cinéaste, de « la *jalousie frénétique* [qu'il] confie ressentir quand il filme la peinture. »

Dans *Tableau avec chutes*, Claudio Pazienza invente mille et une manières de filmer le tableau de Pieter Brueghel, *Paysage avec chute d'Icare*. Arnaud Hée, faisant directement référence à Bazin pour qui « le fait de cacher produit

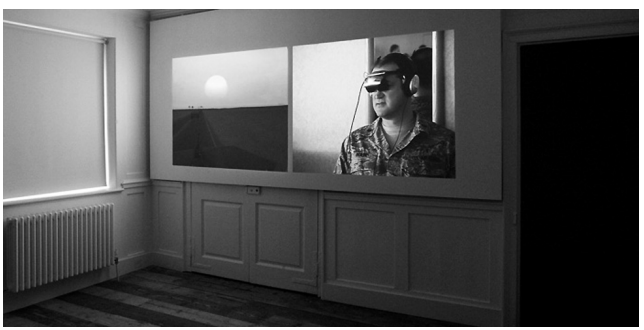
du visible », développe le postulat que « *Paysage avec chute d'Icare* est comme un ‹ cadre-cache › dont *Tableau avec chutes* déploie un ample hors-champ. » Il s'agit en effet moins d'un film sur l'art que d'une « méditation sur la Belgique contemporaine [qui] peut être vue comme un hors-champ s'animant autour du tableau de Brueghel. »

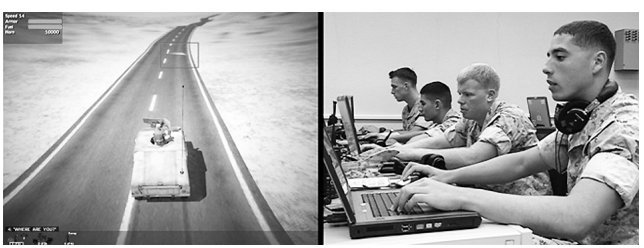
Dans son film sur Georges de La Tour, Alain Cavalier travaillait sur des reproductions. C'est aussi le parti pris transgressif de Marianne Alphant et Pascale Bouhénic dans leur collection sur les historiens de l'art. Répondant à la question « comment devient-on historien de l'art ? », leurs invités ont choisi une douzaine d'œuvres leur permettant de jalonner un itinéraire intellectuel. Les tableaux apparaissent sous forme d'images au format carte postale. Détachée de l'expérience du musée, un rapport plus intime s'établit avec l'œuvre. « Devant le tableau, nous dit Pascale Bouhénic, il y a une forme d'intimidation [...] alors que devant des reproductions, la parole se libère. »

Annick Peigné-Giuly a choisi de revenir sur *La Grotte des rêves perdus* (2010) de Werner Herzog, filmage en 3D des peintures rupestres de la grotte Chauvet. La 3D, dans ce cas particulier où l'accès direct aux peintures est restreint, peut-elle faire ressentir ce « frisson » devant l'œuvre originale qu'évoque Marianne Alphant, peut-elle remplacer l'expérience de la rencontre réelle avec la peinture ? Alors que dans *National Gallery*, c'est la parole d'une guide qui anime la peinture – elle évoque l'expérience sensorielle des contemporains d'une peinture du XIVe siècle exposée dans une église, la lumière vacillante des cierges, le scintillement du reflet des ors – dans le film d'Herzog, c'est la caméra qui anime les peintures à la lueur des flambeaux, une caméra « prise de vertige dans cette traversée du temps ». Pour Annick Peigné-Giuly, Werner Herzog transcende « la découverte archéologique pour l'inscrire dans une réflexion puissante sur la représentation humaine du monde, et donc sur l'art, sur le cinéma. »

Catherine Blangonnet-Auer

Parti pris





***Serious Games*. DR**

Déjouer les formes de domination,
à propos de *Serious Games* de Harun Farocki

par Julien Marsa

L'été dernier, le documentariste allemand Harun Farocki nous a quitté, laissant derrière lui une œuvre imposante composée de films et d'installations. L'image, c'était le nerf de la guerre pour Farocki, qui n'aura eu de cesse de la disséquer, de la faire surgir pour mieux montrer ce qu'elle renferme, ce qu'elle « cache » en l'articulant sous différents régimes de représentation, de la parole (*Ein neues Produkt*, 2012) à la vidéo amateur ou professionnelle (*Videogramme einer Revolution,* 1992) en passant par la photographie et le dessin (*Images du monde et inscription de la guerre*, 1988), la vidéosurveillance (*Eye/Machine*, 2001-2003) jusqu'au domaine du virtuel. Il est toujours surprenant de constater à quel point l'œuvre d'Harun Farocki, qui reste relativement méconnue en France (malgré deux rétrospectives au Jeu de Paume en 1995 et 2009, ainsi qu'à la Cinémathèque française en 2002), éclaire de manière fulgurante le regard que nous, spectateurs, pouvons poser sur le contemporain et sa profusion d'images, sans jamais que le cinéaste ne vienne adopter une posture surplombante.

Avec *War at a Distance* (2003) et *Serious Games* (2009-2010), Farocki poursuivait une réflexion critique entamée par *Feu inextinguible* (1969) sur la guerre – ses effets, ses images – et les technologies développées par le complexe militaro-industriel. Mais il ne travaillait plus uniquement sur de l'archive, il était entré de plain-pied dans l'ère du virtuel, trouvant dans ce nouveau territoire matière

à interroger l'image et sa perception. Ainsi, dans *War at a Distance*, en partant des images télévisuelles de la Guerre du Golfe (1990-1991), Farocki questionnait leur valeur de témoignage – ainsi que leur potentiel propagandiste – tout en les mettant en balance avec celles de simulations générées par ordinateur, virtuellement impossibles à distinguer de ce qui était advenu dans le réel. Le primat de la vision **1**/ s'y trouvait alors mis en crise, car les images relevées ici s'avèrent insituables et le reflet d'une vision globalisante qui fait fi de tout attachement. Le concept même de réel était lui aussi mis à rude épreuve, engageant une réflexion passionnante sur la nature des images, ainsi que la façon dont elles s'impriment – virtuelles ou non – dans la psyché des individus (soldats, spectateurs).

Serious Games, installation exposée de février 2014 à janvier 2015 au Hamburger Bahnhof de Berlin, venait poursuivre ce travail de questionnement sur les rapports entre images de guerre et virtualité, en les poussant jusqu'à un point de friction déroutant qui révèle toute l'ambiguïté des liens que nous entretenons avec le réel. *Serious Games* se décline en quatre vidéos, installées dans un espace sombre et minimaliste, projetées sur des écrans suspendus au milieu d'une pièce.

IMG1

Dans l'ordre de progression de l'installation, *Serious Games I: Watson is Down* met en scène des Marines dans une base californienne, qui effectuent des manœuvres sur le sol de l'Afghanistan à travers une simulation animée par ordinateur servant pour l'entraînement. Montée en *split-screen*, la partie gauche de l'écran nous montre les actions effectuées par les avatars vir-

1/ A ce sujet, lire l'article de la philosophe américaine post-féministe Donna Haraway, « Savoirs situés : La question de la science dans le féminisme et le privilège de la perspective partielle », in *Manifeste cyborg et autres essais,* Broché, 2007 : http://www.staff.amu.edu.pl/~ewa/Haraway,%20Situated%20Knowledges.pdf

tuels à l'intérieur de la simulation, et la partie droite est consacrée au « réel », avec les soldats qui dirigent leurs personnages devant des ordinateurs (*Serious Games III* et *IV* reprennent le même dispositif, où l'image est scindée en deux).

Serious Games II : Three Dead nous confronte, en plein écran, à l'irruption soudaine de la violence d'une attaque au sein d'une petite bourgade afghane, où soldats et habitants du coin semblent tenter de cohabiter pacifiquement.

Serious Games III : Immersion met en scène un soldat portant des lunettes de réalité virtuelle, à travers lesquelles il perçoit et peut se déplacer à l'intérieur d'une autre simulation animée par ordinateur, à but thérapeutique. Cette dernière reproduit les lieux d'une opération à laquelle il a participé sur le terrain et qui a mal tourné. A ses côtés, se trouve une psychiatre, qui lui demande de reproduire le récit de ce qui s'est passé ce jour-là, et le pousse dans ses derniers retranchements dans le but de traiter ses troubles de stress post-traumatique.

Serious Games IV : A Sun without Shadow met en balance la simulation réalisée pour les entraînements et celle à but thérapeutique. Le *split-screen* oppose ici deux réalités virtuelles, mais met également en scène un instructeur face à l'ordinateur, qui explique comment il peut moduler tous les éléments (personnages, costumes, accessoires, décors, moments de la journée, météo) et créer divers scénarios possibles d'embuscade pour l'entraînement des soldats.

Il paraît nécessaire de passer par cette étape laborieuse de description de chacune des vidéos, car toutes se présentent en apparence pour quelque chose qu'elles ne sont pas. Il convient donc de restituer l'expérience du spectateur de l'exposition, qui se trouvera pris en défaut par chacune d'entre elles, afin de situer la logique – la pédagogie – avec laquelle Farocki pense son travail pour réussir à faire « déjouer » ces images. Pour le cinéaste

allemand, se tromper/être trompé, c'est apprendre. Au sein nos systèmes occidentaux normalisés, où les parcours homologués visent à une excellence froide et institutionnalisée, et où l'échec est vécu comme une inexorable dégringolade, quoi de plus engagé que cette pédagogie de l'erreur ? Faire expérience de l'échec, du doute, comme moyen de fabriquer de la pensée. Mettre en crise les parcours majoritaires, les systèmes dominants – à commencer par celui même qui préside à la perception de l'image : le primat de la vision.

La toute-puissance de l'œil est mise en crise dans *Serious Games* par les mouvements de déterritorialisation/reterritorialisation opérés sur les objets, qu'ils soient absents de l'installation (les images d'actualité, auxquelles les quatre vidéos renvoient inexorablement) ou présents (la simulation animée par ordinateur). Ce logiciel se réfère à une réalité (la guerre en Afghanistan) que nous connaissons sans y avoir jamais mis les pieds, à travers les images fournies par les reporters de guerre. Ces dernières s'impriment au sein de la psyché de tout spectateur que nous sommes, pour acquérir une certaine autonomie – comme un réel détaché de son territoire d'origine. A première vue, on pourrait postuler que la simulation animée par ordinateur « déréalise » quelque chose qui relève déjà du virtuel, du fantasme, à ceci près qu'elle est basée sur des données géographiques précises : chaque rue, chaîne de montagnes ou arbre se veut l'exacte réplique d'un point vérifiable à la surface de l'Afghanistan. La simulation resitue alors la géographie du pays sur un point de neutralité qui permet au spectateur – et au soldat – d'en faire une expérience nouvelle, détachée, semble-t-il, des *a priori*. Dès lors, l'œil s'avère incapable de détecter ce qui, dans le logiciel, relève de la construction ou du vérifiable, de la projection ou des faits. Au sein de *Serious Games I*, il se trouve par exemple dans l'impossibilité de déterminer, entre l'image de ces soldats s'entraînant sur des ordinateurs et celle de l'opération « virtuelle » qu'ils

mènent, si l'une des deux se trouve concrètement située, liée à des attachements, reterritorialisée – phénomène qui produit une prise de recul, une remise en question spontanée, instinctive, des représentations habituelles de la guerre. Se joue-t-elle devant l'ordinateur, à l'intérieur de la simulation, ou sur un territoire lointain, fantasmé par le soldat et le spectateur ? De plus, la multiplicité des regards face aux ordinateurs – ceux des soldats – est associée à un contrechamp unique et omniscient – celui de la simulation, où la « caméra » peut être orientée dans tous les sens – ce qui ouvre, en terme de point de vue à situer, un espace béant qu'aucune des deux images ne permet de combler.

Mais la reproduction virtuelle de ce territoire, si elle permet de complexifier un agencement qui tiendrait du rapport hégémonique au primat de la vision, ne libère pas pour autant de tout système de domination. Elle reste un instrument de catalogage et de contrôle du territoire, rôle assumé traditionnellement par l'armée. De plus, sa fonction militaire est supplantée par la marchandisation de l'espace (au sein de la production du logiciel, et par l'acquisition de données géographiques) à laquelle elle renvoie, et implique toute une série de processus de standardisation que l'installation de Farocki met à jour pour en démonter les mécanismes insidieux. Dans *Serious Games IV*, l'instructeur passe par une série de menus déroulant autant « d'accessoires » (sacs, blocs de ciment, cannettes de Coca-Cola, et même un chien mort) et de « personnages » autochtones vêtus de « costumes » **2**/ variés qui peuvent être disséminés partout à l'intérieur de la simulation. Toutes ces modulations possibles induisent des typologies – on serait presque tenté de dire des « délits de faciès » – stéréotypées, qui renvoient aux actualités et à la façon dont elles construisent la perception d'un événement, d'un ter-

2/ Il n'est évidemment pas anodin de constater que tous les éléments au sein de la simulation peuvent être nommés en suivant à la lettre le glossaire de la fiction cinématographique.

ritoire, et *a fortiori* à « l'image » qu'elles transmettent aux soldats de la réalité d'un terrain qu'ils n'ont même pas encore foulé. En somme, ces typologies orientent le regard, président à l'appréhension du réel par les soldats et valident des représentations préfabriquées. Dans la suite de la vidéo, Farocki révèle le fondement de cette pensée manufacturée guidant la création du logiciel en dévoilant un élément d'une simplicité désarmante, et pourtant d'une portée inestimable. A l'intérieur de la simulation à but thérapeutique – contrairement à celle servant à l'entraînement – les développeurs n'ont pas pris la peine de doter les personnages et les objets d'une ombre. En dehors de ce que cela induit sur la hiérarchisation qui gouverne l'élaboration des deux logiciels, l'absence d'ombre dévoile un défaut de fabrication qui renvoie, tel un domino entraînant tous les autres à sa suite, toutes les strates de la simulation vers leur caractère ontologiquement artificiel. L'ombre étant un élément permettant d'attester de la présence d'une personne ou d'un objet, son absence met en doute la question de la corporalité, qui ne représente plus qu'une coquille vide de sens, au sein de la technologie.

IMG2

Une interrogation étendue au champ du réel par *Serious Games III*, à travers la figure de ce soldat traumatisé par une opération mal menée, où il assistera à la perte d'un de ses camarades. Le corps du soldat se voit prolongé de lunettes de réalité virtuelle, qui le projettent au sein de la simulation, pendant qu'une psychiatre l'encourage à raconter ce qu'il a vécu. Le corps du spectateur suit le même mouvement de mise en abyme, en un raccord regard soldat/simulation mis à plat sur l'écran via le *split-screen*, et « revit » les événements à travers le récit du jeune homme. Tout ce qui apparaît à l'écran se révélera, grâce à des applaudissements surgissant *in fine* en hors-champ, être pur simulacre : nous assistions à une démonstration de l'utilisation du logiciel pour des thérapeutes de

l'U.S. Air Force. Ici, les corps du soldat et de la psychiatre « mentent » tout autant que dans la simulation, et nous interrogent sur la façon dont images d'actualité, blockbusters hollywoodiens et jeux vidéos – qui cherchent à reterritorialiser le réel sur le terrain de l'immersion et du spectaculaire – travaillent à la création d'un imaginaire simplificateur, où quelques signes épars servent à produire une fiction trompeuse, perçue comme réalité. Il faut, encore une fois, en passer par le doute, notamment à travers des interrogations vécues via la corporalité, afin de ne pas se laisser dompter par l'image. Car, en revoyant la séquence, tout en effet a l'air étrangement mal fagoté : les graphismes et textures du logiciel sont d'une part grossiers, et l'on s'aperçoit qu'il fonctionne mal et produit en quelque sorte des « faux raccords » entre les mouvements du soldat et leur retranscription virtuelle ; le ton détaché et monocorde de la psychiatre, qui répète machinalement que le jeune homme « se débrouille bien », fait froid dans le dos ; ou encore la manière théâtrale avec laquelle ce Marine s'appuie sur son arme pour reprendre ses esprits. Et pourtant, à la première vision, lorsque la partie gauche de l'écran s'assombrissait et faisait disparaître les images de la simulation, le spectateur prenait spontanément le relais, en reconstituant à partir de ces éléments précaires et d'un récit laconique toute une matière à fantasmer un événement qui ne s'est jamais produit.

Les puissances du faux forment un axe qui traverse toute l'œuvre de Farocki, et trouvent dans *Serious Games II* un point d'orgue particulièrement étonnant en opérant, au sein du même régime d'image, la synthèse entre réel et virtuel. Dans ce village afghan où soldats et habitants semblent se côtoyer, toutes les strates précédemment citées se mélangent. Le réel : des soldats qui participent à un exercice sur le terrain afghan. Les images d'actualité : l'attaque soudaine au sein de la bourgade rappelle les reportages tournés par des professionnels ou amateurs dans le vif de l'action. Le blockbuster hollywoodien : tout

le village n'est qu'un décor construit au milieu du désert, les habitants sont des figurants, et l'attaque est scénarisée. Le virtuel : les bâtiments sont constitués de blocs – des conteneurs – ce qui donne l'impression, comme le dit Farocki lui-même, que « la réalité a été modelée à partir d'une simulation par ordinateur ». De multiples emboîtements qui amorcent un possible changement de paradigme, où réel, fiction et virtuel se confondent en un seul et même agencement, construction sans territoire défini, où l'image ne renvoie plus qu'à sa propre immatérialité, à son immortalité, à son immanence. L'image elle-même et pour elle-même, une forme de domination à déjouer d'un geste pourtant simple, que Farocki nous lègue ici : en y jetant, non pas un œil, mais un regard incarné et attentif.
Julien Marsa

Serious Games I, II et IV : Réalisation : Harun Farocki. Image : Ingo Kratisch. Son : Matthias Rajmann. Montage : Harun Farocki, Max Reimann, Jan Ralske. Scénario : Harun Farocki, Matthias Rajmann. Production : Harun Farocki Filmproduktion, Berlin avec le support de : Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH, Bienal de Sao Paulo and KUB, Kunsthaus Bregenz, 2010. Video (double projection), 8 min x 3

Serious Games III : Immersion (Ernste Spiele III : Immersion) Réalisation : Harun Farocki. Recherche : Matthias Rajmann. Montage : Harun Farocki, Max Reimann. Image : Ingo Kratisch Son : Matthias Rajmann. Production : Harun Farocki Filmproduction, Berlin avec le support de : Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH. Co-production : Jeu de Paume, Paris, Stuk, Leuven, 2009. Video (double projection), 20 min.

Images documentaires www.imagesdocumentaires.fr

Directrice de la publication : Marie-Claire Amblard
Direction de la rédaction
et administration : Catherine Blangonnet-Auer
Comité de rédaction : Gérald Collas, Charlotte Garson, Cédric Mal, Annick Peigné-Giuly
Conception graphique : Jérôme Oudin-Libermann
Ont contribué également à ce numéro :
Marianne Alphant, Pascale Bouhénic, Arnaud Hée, Julien Marsa, Hervé Nisic, Raphaëlle Pireyre, Benoît Turquety, Caroline Zéau.
La revue est publiée par l'association Images documentaires
Siège social : 9, rue Monte Cristo, 75020 Paris
Administration et rédaction : 26, rue du Cdt Mouchotte (K110), 75014 Paris. imagesdocumentaires@gmail.com
Ventes en librairie et abonnements : Dif'Pop/Pollen Diffusion, Tél. : 01 40 24 21 31
mariechristine@difpop.com
www.difpop.com
Imprimeur : Expressions II, 10 bis, rue Bisson, 75020 Paris
Dépôt légal : juillet 2015
ISBN : 978-2-9549689-2-6
ISSN : 1146-1756

© Association Images documentaires. Tous droits réservés.
Reproduction interdite sans autorisation écrite de l'administration de la revue.

Bulletin d'abonnement/**Images documentaires**

nom

raison sociale

adresse

code postal, ville, pays

téléphone

❑ S'abonne (pour 4 numéros) à partir du n° ⌊___⌋
en France, 39 € ; Etudiants : 30 € ; à l'étranger 48 €

❑ Commande numéro(s) ⌊_____⌋
Prix au numéro : 12 € (numéro double : 18 €)
Ci-joint un règlement par chèque bancaire ou postal (ou bon de commande administratif) à l'ordre d'Images documentaires à envoyer
à **Dif'Pop', 81, rue Romain Rolland, 93260 Les Lilas.**